

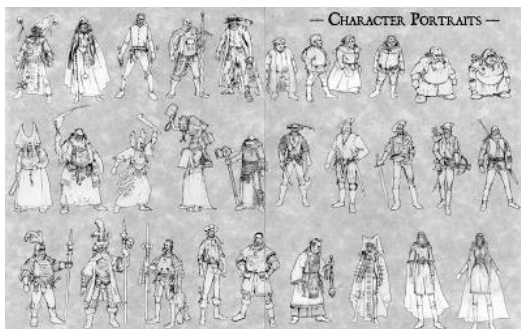
EFECTOS DEL TRASFONDO EN WARHAMMER 2ª EDICIÓN

Autor: Nirkhuz

Fuente: <http://condededados.blogspot.com.es/2017/08/efectos-del-trasfondo-en-warhammer-2.html>

Documento proporcionado por IGARol <http://www.igarol.org>

Warhammer 2ª edición es mi juego favorito. Ya lo sabemos todos, ¿no? La cosa es que el otro día en una partida se me ocurrió que a veces el juego da cosas extrañas, como personajes enormes que son algo flojuchos y cosas así. Por eso se me fue ocurriendo una idea: hacer que los rasgos del trasfondo (altura, peso, edad, marcas distintivas y símbolos astrales) modifiquen un poco a los personajes. En un primer momento pensé que los rasgos afectarían de forma buena y mala (ser excesivamente pesado te aumentaría la Resistencia, pero también te disminuiría la Agilidad) pero he pensado que eso puede llevar a fastidiar AÚN MÁS a los ya de por sí sufridos personajes de Warhammer... Por eso mismo he decidido mantenerlo porque seguro que por ahí hay gente que quiere hacer sufrir a sus jugadores. Sois lo mejor, tíos. Seguid así.



Imperiales de todas formas y tamaños

Altura

Es por todos conocido que los grandes héroes siempre son altos. Esto quizás se deba a que la gente alta tiende a ser algo más fuerte o quizás solo es que la sociedad imperial está repleta de complejos. La altura no tiene efecto en el personaje, aunque si quieres que lo tenga puedes hacer que los personajes especialmente altos (resultados de 17+ en la tirada de altura) tengan +1% a la Fuerza y -1% a la Agilidad.

Peso

Aunque la altura es importante, es el peso, la masa, donde radica de verdad la diferencia. De nada sirve ser muy alto si eres un tirillas y siempre hay que temer el puñetazo de un tipo recio. Bien lo saben los enanos. Depende de la tirada de peso aplica estos modificadores:

- Si sacas una tirada de 01 tu personaje tiene -3% a la Fuerza, pero +3% a la Agilidad.
- Si sacas entre 02 y 05 tu personaje tiene -2% a la Fuerza, pero +2% a la Agilidad.
- Si sacas entre 06 y 17 tu personaje tiene -1% a la Fuerza, pero +1% a la Agilidad.
- Si sacas entre 84 y 95 tu personaje tiene +1% a la Fuerza, pero +1% a la Agilidad.
- Si sacas entre 96 y 99 tu personaje tiene +2% a la Fuerza, pero -2% a la Agilidad.
- Si sacas una tirada de 00 tu personaje tiene +3% a la Fuerza, pero -3% a la Agilidad.



Signos astrales

Los signos astrales modifican un poco al personaje... O no. Esta regla es totalmente opcional (dentro de que esto ya son reglas opcionales) pero pueden estar bien para dar más presencia a los signos astrales en las partidas.

- Wymund el Anacoreta, signo de aguante, da +3% a la Resistencia.
- La Gran Cruz, signo de claridad, da +3% a la Inteligencia.
- El trazo del retratista, signo de precisión, da +3% a la Habilidad de Projectiles.
- El buey Gnuthus, signo del servicio obediente, da +1% a la Voluntad y +2% a la Resistencia
- El pato Dragomas, signo del valor, da +3% a la Voluntad.
- El Crepúsculo, signo de ilusiones y misterio, da +1% a la Voluntad, +1% a la Inteligencia y +1% a la Empatía.
- El Cinto de Grugni, signo de intereses marciales, da +3% a la Habilidad de Armas.
- Mammit el sabio, signo de sabiduría, da +2% a la Inteligencia y +1% a la Voluntad.
- Mummit el necio, signo de instinto, da +2% a la Agilidad y +1% a la Habilidad de Armas.
- Los dos becerros, signo de fertilidad y artesanía, da +2% a la Empatía y +1% a la Resistencia.
- La bailarina, signo de amor y atracción, da +3% a la Empatía
- El tamborilero, signo de excesos y hedonismo, da +2% a la Resistencia y +1% a la Empatía.
- El gaitero, signo de embaucadores, da +2% a la Inteligencia y +1% a la Empatía.
- Vobist el exánime, signo de oscuridad e incertidumbre, da +2% a la Agilidad y +1% a la Inteligencia.
- El carro roto, signo de orgullo, da +1% a la Fuerza, +1% a Resistencia y +1% a la Voluntad.

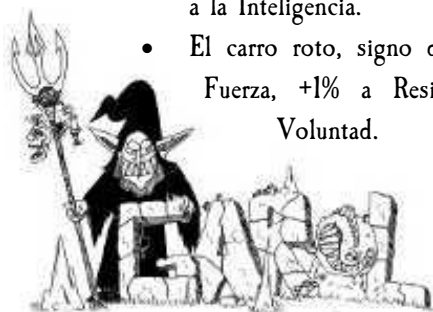
- La cabra untada, signo de las pasiones prohibidas, da +2% a la Voluntad y +1% a la Empatía.
- El caldero de Rhya, signo de piedad, muerte y creación da +1% a Resistencia, +1% a Agilidad y +1% a Voluntad.
- El gallo Cackelfax, signo de dinero y mecaderes, da +2% a la Empatía y +1% a la Voluntad.
- El quebrantahuesos, signo de habilidad y aprendizaje, da +1% a Inteligencia, +1% a Agilidad y +1% a Voluntad.
- La estrella bruja, signo de magia, da +2% a Voluntad y +1% a Inteligencia.

Edad

La edad es un importante factor a tener en cuenta antes de salir de aventuras, aunque a algunas razas afecta de forma diferente a otras. Utiliza estas reglas solo para los humanos y los halflings: enanos y elfos siguen otros patrones que serían difíciles de contemplar.

- Si sacas entre 01 y 05 eres especialmente joven e impulsivo. Tienes +2% a la Agilidad y +2% a la Resistencia, pero -2% a la Inteligencia y -2% a la Voluntad.
- Si sacas entre 02 y 25 empieza a madurar pero sigues siendo joven. Tienes +1% a la Agilidad y +1% a la Resistencia, pero -1% a la Inteligencia y -1% a la Voluntad.
- Si sacas entre 76 y 95 la edad empieza a notarse. Tienes -1% a la Agilidad y -1% a la Fuerza, pero ganas +1% a la Voluntad y +1% a la Inteligencia.
- Si sacas entre 96 y 00 ya te habrán salido algunas canas. Tienes -2% a la Agilidad y -2% a la Fuerza, pero ganas +2% a la Voluntad y +2% a la Inteligencia.

Y con esto acabaría. Como veis son cambios menores, pequeñitos, pero que da algo de vidilla a las tiradas... Además que a lo tonto, y si hay suerte, puede acabar con bonificadores (y



penalizadores) bastante interesantes. Y cabe recordar que en Warhammer un 1%, en según qué atributos, puede ser la diferencia bastante clave. Si sois gente de mal podéis implementar solo los bonificadores y obviar los penalizadores pero, sinceramente, es ser una persona bondadosa... No vas a llegar muy lejos como DJ de Warhammer, que lo sepas.

Sea como sea espero que os haya gustado.

